

اثر انواع هنر عمومی در فضاهای شهری بر نشاط درک شده جوانان

ابوالفضل عبدالهی فرد^۱

شیوا ولایتی^۲

چکیده

در سال‌های اخیر، هنر عمومی روند جدیدی در فضاهای شهری به خود گرفته است به طوری که شهرها سرمایه‌گذاری زیادی روی طراحی و اجرای آثار هنری عمومی و ارتقاء کیفیت بصری فضاهای شهری می‌کنند. این مقاله با هدف بررسی اثر انواع هنر عمومی در فضاهای شهری بر ارتقاء نشاط درک شده جوانان ارائه شده است. تحقیق حاضر از نوع تحقیق بصری یا خوانش تصویری به شیوه پیمایشی انجام شده است. جامعه هدف جوانان بوده که به روش نمونه‌گیری احتمالی و از نوع تصادفی ساده از بین دانشجویان دختر و پسر در مقاطع تحصیلی کارشناسی و کارشناسی ارشد در رده سنی ۱۸-۳۵ سال دانشگاه تبریز و موسسه آموزش عالی نبی اکرم (ص) تبریز انتخاب شدند. یافته‌های تحقیق نشان می‌دهد که از بین انواع هنرهای عمومی در فضاهای شهری هنر مبتنی بر نور، صدا و دیجیتال در فضاهای شهری برحسب سه معیار جنسیت، تحصیلات و سن بیشترین امتیاز را به جهت ایجاد احساس نشاط در بین جوانان و تمایل به استفاده از این نوع هنر در فضاهای شهری داشته است. و در رتبه‌های بعدی هنر متناسب با سایت نظیر آثار هنری تراشیده شده از دل کوه و هنر تعبیه شده در عناصر موجود در فضا همچون نقش برجسته‌های دیواری در بدنه ساختمان‌ها یا نیمکت‌های تعبیه شده در فضاهای شهری قرار گرفته است. هنر ایستای انتزاعی و مشاهیر نیز دارای کمترین امتیاز می‌باشد. همچنین در بین هنرهای تعاملی، هنر پویا-منفعل و هنر تعاملی ایستا بیشترین و هنر پویا-پویا کمترین احساس ایجاد نشاط وجود داشته است. بنابراین لازم است مدیران، برنامه‌ریزان و طراحان فضاهای شهری و هنرهای عمومی برحسب سلیقه و خواست شهروندان در رده‌های سنی مختلف تصمیم‌گیری و اقدام نمایند تا حضور و مشارکت‌پذیری، تعامل، نشاط و خاطره‌انگیزی در فضاهای شهری بیشتر و موثرتر باشد.

واژگان کلیدی: هنر عمومی، هنر تعاملی، فضاهای شهری، نشاط جوانان

مقدمه

در ادبیات شهرسازی معاصر، فضاهای عمومی شهری به عنوان عاملی کلیدی در توسعه شهرها، مدنظر طراحان توسعه شهری قرار گرفته است. فضاهایی مانند پارک‌ها، میدان‌ها، سواحل و مناطق تفریحی که خصوصی یا محدود به یک ساختمان نباشد و به صورت رایگان در دسترس همه بوده و برای عموم مردم آزاد است فضای شهری محسوب می‌شود (گل^۳، ۲۰۱۱؛ کوهن^۴، ۱۹۹۸؛ هاسکینس^۵، ۲۰۱۴؛ پارکینسون^۶، ۲۰۱۲؛ امین و تریفت^۷، ۲۰۰۲؛ زوکین^۸، ۱۹۹۵) فضاهایی که ساکنان شهرها در آنجا قدم می‌زنند از فشارهای روزمره

^۱ استادیار، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، تبریز، ایران

^۲ استادیار، گروه معماری و طراحی شهری، موسسه آموزش عالی نبی اکرم (ص)، تبریز، ایران

^۳ Ghel

^۴ Goheen

^۵ Hoskyns

^۶ Parkinson

^۷ Amin & Thrift

^۸ Zukin

فرار می‌کنند و از زیبایی محیط لذت می‌برند، روابط بین مردم تقویت می‌شود، سلامت جامعه ارتقاء و تحول می‌یابد (سوت ورت^۱، ۲۰۰۳). آفرینش مکان خلاق که اولین بار توسط اقتصاددانی به نام مارکوسن به کار برده شد، گونه‌ای از فضای شهری را تعریف می‌کند که نیازمند حضور هنر و مردم است (کیرچ برگ^۲، ۲۰۱۶). افراد خلاق نیاز به فضایی برای زندگی، کار، الهام بخشی و نمایش کارهای خود دارند. در این میان فضاهای عمومی می‌توانند نقش بسیار مهمی را برعهده داشته باشند (قربانیان تبریزی و همکاران، ۱۳۹۹). استفاده از هنرهای عمومی در فضاهای شهری ایده‌ای است که بسیاری از کلان شهرهای دنیا در این حوزه سرمایه‌گذاری می‌کنند (امین، ۲۰۰۸؛ کانت و موریس^۳، ۲۰۰۶) زیرا در ایجاد فضاهای شهری خوب تأثیرگذار بوده و شهر را جذاب و خاطره‌انگیز می‌کند و مردم را به سمت برقراری ارتباط با آثار هنری و یکدیگر سوق می‌دهد (زبراک^۴، ۲۰۱۲؛ هاوکینز^۵، ۲۰۱۳). ارتباط هنر با افراد جامعه از بعد اجتماعی و فرهنگی مهم است. لف بور^۶ (۱۹۹۶) اهمیت هنرهای عمومی را در ایجاد احساسات در مردم و تعامل آنها با اثر بیان می‌کند. همچنین استفاده از ابزارهای هنر عمومی چون نقاشی‌های دیواری، گرافیتی، اشکال تجسمی و غیره در جهت ارتقاء کیفیت بصری و سرزندگی محیط موثر است (خراسانی‌زاده و همکاران، ۱۳۹۹، ۱۷۶). گاهی اوقات درک عمومی مردم از آثار هنری در تعیین نقشی که هنر در فضای عمومی ایفا می‌کند مهم است زیرا مردم درک و احساسات متفاوتی از هنر عمومی دارند (زبراک^۴، ۲۰۱۲). اگر چه هنر عمومی به عنوان هنر تلفیق‌شده با فضای عمومی شهرها مفهوم جدیدی نیست اما امروزه تحولات زیادی در هنر عمومی به وجود آمده و سبب ایجاد انواع متنوعی از هنرهای عمومی شده در بیشتر موارد از حالت صرفاً ایستا خارج شده و به هنر پویا و تعاملی تغییر یافته است. هنر عمومی یا هنر همگانی به واسطه کیفیت اتفاقاتی که توسط آن‌ها در محیط ایجاد می‌شود، تداوم می‌یابد و به ثمر می‌نشیند.

با وجود اهمیت و نقشی که هنر عمومی در کیفیت فضاهای عمومی شهری می‌تواند داشته باشد، در مطالعات انجام گرفته در حوزه هنر عمومی به اثر انواع هنر عمومی در فضاهای شهری بر نشاط مردم و به خصوص جوانان چندان توجه نشده است. لذا این مطالعه با هدف پاسخگویی به این سوال انجام شده است که کدام نوع هنر عمومی تأثیر بیشتری بر ارتقاء نشاط درک شده جوانان از فضاهای شهری دارد؟

مبانی نظری

مفهوم واژه هنر عمومی

صحبت از هنر عمومی در فضاهای شهری نیازمند تعریف روشن از این واژه است. اصطلاحات مختلفی نظیر هنر عمومی^۷ یا هنر همگانی، هنر شهری^۸، هنر خیابانی^۹ برای بیان هنر در شهر مطرح گردیده است. یک بررسی اولیه نشان می‌دهد که اصطلاح هنر خیابانی بیشتر به هنرهای غیر رسمی پرداخته و جامعیت لازم در بررسی گونه‌های مختلف هنر شهری را ندارد. دو اصطلاح دیگر از لحاظ مفهومی به هم نزدیک بوده که در ادبیات و متون شهرسازی جایگاه اصطلاح هنر همگانی یا عمومی پررنگ‌تر است. هنر عمومی یا هنر همگانی در مفهوم عامش هنری است که در فضاهای عمومی واقع شده است و مختص افراد خاصی نیست و برای عموم مردم در محیط‌های بیرونی قابل دریافت و ادراک است (مادرولو^{۱۰}، ۱۹۹۴). جین کریستوف آمان^{۱۱} مفهوم هنر عمومی در فضا را به صورت قرارگیری یک عمل یا اثر در یک زمینه که موجب ارتقاء معانی زیباشناختی، اجتماعی و عملکردی می‌شود، بیان می‌کند. از خصیصه‌هایی که ارمجانی مجسمه

¹ Southworth

² KIRCHBERG

³ Cant & Morris

⁴ Zebracki

⁵ Hawkins

⁶ Lefebvre

⁷ Public Art

⁸ Urban Art

⁹ Street Art

¹⁰ Maderuelo

¹¹ Jean Christophe Ammann



ساز ایرانی در مورد هنر عمومی بیان می‌کند اشتراکی بودن آن است (ودادی و همکاران، ۱۳۹۰). هنر همگانی به شهرها فرهنگ تعاملی و نوعی مشارکت مثبت برای بازدید کنندگان می‌دهد (رمسار^۱، ۲۰۰۱). هنر عمومی با هدف ادغام مهارت‌ها، بینش و توانایی‌های خلاق هنرمندان در روند ایجاد فضاهای جدید به منظور ایجاد روح و تحرک در فضا توسط یک محرک بصری ایجاد می‌شود (های^۲، ۲۰۰۳). تنوع هنر عمومی در فضای عمومی در درجه اول باعث ایجاد تفکر و نشاط می‌شود و به ایجاد فضاهای فراگیر و تعامل افراد با هنرهای عمومی کمک می‌کند و واکنش‌های احساسی متفاوتی ایجاد می‌کند. (جاگاناث^۳، ۲۰۱۵؛ امین و تریفت، ۲۰۰۲؛ هاوکینز، ۲۰۱۳؛ لوساو و استیونز^۴، ۲۰۱۴؛ دیکسون و استراوغان^۵، ۲۰۱۳؛ مسی^۶، ۲۰۰۵؛ پیل^۷، ۲۰۱۰). تاثیرات هنر در فضای عمومی به وسیله جانسون^۸ و مایلز^۹ مایلز^۹ این گونه بیان می‌شود: ۱- هنر عمومی به مکان شور و احساس می‌دهد. ۲- باعث ایجاد تعهد در مردم شده و آنها را با مکان درگیر می‌کند. ۳- به بازنده سازی شهری کمک می‌کند. ۴- هنر عمومی نقش نشانه‌ای را در منظر به عهده می‌گیرد. نشانه‌ای که فراتر از یک مجسمه ایستا باشد (مایلز، ۱۹۹۴؛ جانسون و مایلز، ۲۰۱۴).

روند هنر عمومی در متن شهر

بسیاری از صاحب‌نظران آغاز دوران ظهور هنر در فضاهای شهری را به دوران معاصر و به سال‌های دهه ۷۰ میلادی نسبت می‌دهند، ژاویر مادورلو (۱۹۹۴) و کروهرست لنارد^{۱۰} (۱۹۹۵) تصریح می‌کند که از نیمه قرن هفدهم تولید یک شاخه جدید از هنر که مخاطبانش، مجموعه شهروندان و مکان‌های باز شهری است وجود داشته است. علی‌رغم نظرات مذکور باید اذعان داشت که هنر عمومی از زمان‌های دور وجود داشته و با فرهنگ، تاریخ، قدرت‌های سیاسی، مذهبی و اقتصادی مرتبط بوده و استفاده و عملکردش با گذشت زمان تغییر کرده است. نقاشی غارها توسط انسان غارنشین و خلق فضاهای جدید، کنده‌کاری بر روی ابزارالات چوبی و استخوانی و یا نقاشی بر روی سفال‌ها و ظروف تا خط پیام‌هایی با خصوصیات حجمی و سه بعدی که سبب ارتباط انسان با انسان‌های دیگر می‌شد، از آن جمله‌اند. در دهه ۱۹۶۰ هنر عمومی در بعضی از شهرهای اروپا و آمریکای شمالی ظاهر گشت. در دهه ۱۹۸۰ هنر عمومی به‌عنوان یک حرفه، در خدمت توسعه شهری قرار گرفت و با هدف ایجاد فضاهای شهری مطبوع و سیاست‌های توسعه شهری خلاق گسترش یافت. در اواخر قرن ۲۰ و اوایل قرن ۲۱ میلادی، هنر عمومی شکلی رسمی و حرفه‌ای یافت (میتراچی^{۱۱}، ۲۰۱۲، ۵۱). در واقع، از این دوره بود که توجه به اثرات متقابل هنر عمومی با مخاطبان بیش از پیش مورد توجه قرار گرفت. از نظر تاریخی، ابتدا نقاشی‌های دو بعدی پدید آمدند، سپس هنرمندان نقاشی‌های پرسپکتیو را در سه بعد و همچنین مجسمه‌های سه بعدی را توسعه دادند. اکنون هم، هنرمندان سینتیک^{۱۲} و رسانه‌های جدید در سراسر جهان در حال تلاقی هنر و علم در مساله حرکت به عنوان بعد چهارم هستند (گی شوند^{۱۳}، ۲۰۱۵). این هنر با گذشت زمان و تغییر شرایط تغییر می‌کند و با بینندگان ارتباط برقرار می‌کند. یکی دیگر از جنبه‌های بسیار بدیع این پیشرفت این است که، برای اولین بار، بیننده برای دیدن و تعامل با آن مجبور نیست جلوی یک مجسمه باشد. با پیشرفت‌های جدید در اینترنت، تلفن‌های هوشمند و برنامه‌های هوشمند، فناوری‌ها و تکنیک‌های واقعیت مجازی و وب‌کم، می‌توان هنر را از هر جای دنیا مشاهده و تغییر داد.

¹ Remesar

² Hui

³ Jagannath

⁴ Lossau & Stevens

⁵ Dixon & Straughan

⁶ Massey

⁷ Pile

⁸ Johnson

⁹ Miles

¹⁰ Crowhurst lennard

¹¹ Mitrache

¹² Synthetic

¹³ Gschwend

متناسب با این تحول، نگاه به جایگاه هنر در ارتقاء کیفیت فضاهای شهری در ایران نیز به ویژه در کلان شهرها از دهه ۸۰ به سوی پررنگ تر کردن نقش هنر در فضاهای شهری حرکت کرده و توجه به هنر شهری در دستور کار مدیران شهری قرار گرفته است و تنوع و حجم هنرهای شهری افزایش یافته است. اما ارزیابی نظام‌مندی از تاثیر هنرهای عمومی بر مخاطبان پس از اجرای پروژه صورت نمی‌گیرد و علی‌رغم گستردگی هنرهای شهری و خلاقیت رو به رشد در این حوزه کمبود برنامه یکپارچه در برنامه‌ریزی، طراحی و اجرا مشاهده می‌شود. در ایران پیدایش اولیه هنر در شهر با معماری همراه بوده است نقش برجسته‌ها و ستون‌های مجسمه‌وار با دیوارنگاره‌های تخت جمشید، تزیینات آجری و کاشی کاری در سردر و گنبد بناهای معماری از جمله این موارد است. در دوره قاجار به وسیله ارتباط بیشتر با غرب زمینه تحول هنر شهری نسبت به بقیه دوره‌ها قابل مشاهده است. در دوره پهلوی نیز مجسمه‌سازی رونق بیشتری پیدا کرد و با شکل‌گیری نهادهایی همچون موزه هنرهای معاصر توجه به هنرهای مدرن بیشتر شد. می‌توان گفت بیشترین نوع هنرهای شهری در این دوره ساخت مجسمه‌ها در فضاهای باز از جمله پارک‌ها می‌باشد. با شکل‌گیری انقلاب اسلامی هنر شهری ماهیت اجتماعی پیدا کرده و نخستین نقاشی‌های دیواری هدفمند شکل گرفت. در دهه‌های ۶۰ و ۷۰ شمسی بیشترین نمود هنر شهری در قالب نقاشی دیواری است که در پرتو توجه نهاد مدیریت شهری به ویژه سازمان زیباسازی شتاب گرفته و در مناسبت‌های مختلف چهره فضاهای عمومی شهر با حضور هنرهای شهری رنگ جدیدی به خود می‌گیرد. در نیمه دوم ۷۰ شمسی و دهه ۸۰ با تحول سیاست‌های زیباسازی تحول جدیدی در هنرهای شهری در ایران آغاز می‌شود این حرکت در دهه ۹۰ شمسی گستردگی بیشتری پیدا کرده و می‌توان گفت در ۱۰ سال اخیر کمیت و کیفیت هنرهای شهری دچار تحول اساسی شده است البته باید یادآور شد که نگاه سازمان‌های فعال در حوزه هنر شهری به طور عمده معطوف به دیوارنگاری و عناصر حجمی و سطحی همچون انواع تندیس‌ها و مجسمه‌های انتزاعی و یا سازگار با فرهنگ محلی و در مواردی نورپردازی دیجیتال فضاهای شهری است و سایر طیف هنرهای شهری بیشتر در دستور کار قرار نگرفته است. هنر نورپردازی و دیجیتال در شهرهای مختلف از جمله در برج آزادی تهران در سال ۱۳۹۴، آبنمای موزیکال پارک ولیعصر تبریز می‌تواند نمونه مناسبی برای آغاز هنر چند رسانه‌ای باشد. با وجود آثار ارزشمند در موارد عمده، هنر شهری وسیله‌ای برای پوشش نماها و فضاهای نامناسب شهری بوده هرچند که برخی از این آثار بسیار حرفه‌ای بوده و به زیبایی شهر کمک می‌کند اما برخی دیگر به علت این که بدون توجه به زمینه خلق شده‌اند، گاهی به زیبایی محیط آسیب می‌رسانند و در مواردی این بی‌توجهی به فضای شهری، زمینه انتقال آثار هنری از یک فضا به فضای دیگر را فراهم می‌کند (رنجبر و همکاران، ۱۳۹۵). لذا همگام با این رشد روزافزون نیاز است که پایه‌های نظری در ارتباط با هنرهای شهری و فضاهای عمومی به روشنی تبیین شود تا با تمرکز بر پایه‌های نظری و مفهومی، شاهد اثرات مثبت فرایندهای آینده شکل‌گیری هنر در فضاهای عمومی شهر باشیم.

انواع هنر عمومی

در طول تاریخ مجسمه‌ها، نقطه کانونی برای ساخت و ساز و نقطه‌ای روشن برای تصاویر بصری بودند اما پس از توسعه ساخت و سازهای شهری، طیف وسیعی از اشکال هنری عمومی نظیر اجراها و نواهای موسیقی، آثار حجمی، پیکرتراشی، نقاشی دیواری، مبلمان شهری، معماری و بناهای یادمانی سهمی ارزشمند در ارتقاء کیفیت فضاهای شهری پیدا کردند (موتویاما^۱ و همکاران ۲۰۱۴، ۱۵؛ کیافنگ^۲، ۲۰۰۸؛ کات برت^۳، ۲۰۰۳) و هنر عمومی شامل تمامی فعالیت‌های خلاق شد (رمسار، ۲۰۰۱، ۲۱) چنانچه ممکن است هنر عمومی به جای یک جسم، یک ساختار، فرآیند یا رویداد باشد (هاروی^۴ و ورویجنن^۵، بی تا). با توجه به مطالب گفته شده در ذیل به طبقه بندی انواع هنر عمومی در شهر می‌پردازیم.

¹ Motoyama

² Xiaofeng

³ Cutbert

⁴ Harvey

⁵ Verwijnen



۱- هنر ایستا، هنری است که حرکت یا تغییر نمی‌کند. این نوع هنری برای مدت طولانی در یک موقعیت باقی می‌مانند. از آنجا که هدف آنها ماندگاری است، هنرمندان این آثار را از مواد بسیار بادوام مانند برنز، مرمر، گرانیت، فولاد و ... خلق می‌کنند که مضامین شان عموماً تندیس مشاهیر (شکل ۱) و یا فرهنگ عامه و محلی (شکل ۲) و یا انتزاعی (شکل ۳) است.



شکل ۱. نمونه ای از تندیس مشاهیر



شکل ۲. نمونه ای از آثار هنری با مضامین فرهنگی و محلی



شکل ۳. نمونه ای از آثار هنری انتزاعی و مفهومی (نگارندگان)

۲- هنر متناسب با سایت یا محل^۱، آثار هنری که بدون هیچ ماده ای اضافی و فقط با استفاده از تغییر در طبیعت ایجاد شده باشد. نظیر هنرهای تراشیده و ساخته شده از دل کوه و یا انواع فرم‌دهی گیاهان در فضای سبز (شکل ۴).

¹Site-specific Installation



شکل ۴. نمونه ای از آثار هنری متناسب با سایت (<https://wisgoon.com>)

۳- هنر یکپارچه یا تعبیه شده در عناصر موجود در فضا^۱، که در ساختار دیگری گنجانده شده باشد، مانند نقوش برجسته در بدنه ساختمان‌ها یا صندلی‌های تعبیه شده در پیاده راه‌ها (شکل ۵).



شکل ۵. نمونه هایی از هنر یکپارچه یا تعبیه شده در عناصر موجود در فضا (<https://bridoz.com>)

۴- هنر کاربردی^۲، که در داخل یا خارج ساختمان و یا دیواره های فضاهای شهری، استفاده می‌شود که دو بعدی است. نمونه های متداول آثار هنری شامل نقاشی دیواری های سطح شهر اعم از رنگ، کاشی و ... (شکل ۶).



شکل ۶. نمونه هایی از هنر کاربردی (<https://en.wikipedia.org>)

۵- هنر جنبشی^۳: این نوع اثر هنری دارای مکانیزم داخلی است که امکان تغییر در اثر هنری را ایجاد می‌کند. این تغییر یا ممکن است توسط یک عامل محیطی مانند دما، صدا یا نور باشد مانند (شکل ۷) که بازوهای روی این مجسمه چنان به دقت مهندسی شده اند

¹ Integrated

² Applied

³ Kinetic



تا حتی ملایم‌ترین جریان‌های هوا را بگیرند و با حرکتی ارگانیک بچرخند. یا یک سیستم رایانه‌ای و نرم افزاری می‌تواند عامل حرکت اثر هنری باشد.



شکل ۷. نمونه‌ای از هنر جنبشی که توسط عوامل محیطی حرکت می‌کند (<https://www.mcclellandgallery.com>)

۶- هنر مبتنی بر صدا، این هنر با دستورالعمل‌های غیر منتظره و کنترل شده رهگذران را فرا می‌خواند و نوعی ارتباط در فضای عمومی ایجاد می‌کند (شکل ۸).



شکل ۸. نمونه‌ای از هنر مبتنی بر صدا (<https://acca.melbourne>)

۷- هنر دیجیتال^۲، نمونه‌هایی از آثار هنری عمومی دیجیتالی شامل ویدئوهایی است که در نمای بیرونی بنای معماری یا اثر هنری پخش می‌شود یا تصاویر تولید شده توسط رایانه که مستقیماً بر روی سطوح مختلف نمایش داده می‌شود. برخی از آثار هنری با استفاده از تکنیکی به نام نگاهت نور یا نورپردازی، که اجازه می‌دهد پیش‌بینی‌های نور متناسب با ویژگی‌های معماری یک ساختمان خاص و یا حتی یک فرد باشد، انجام می‌شود (شکل ۹).



شکل ۹. نمونه‌هایی از هنر دیجیتال (<http://www.smoothware.com/danny>)

¹ Sound Based

² Digital

۸- ترکیبی از انواع هنر (برای مثال هنر مبتنی بر صدا، نور و دیجیتال)

در این نوع از هنر، با استفاده از نرم افزار قابلیت کنترل تمام المان ها و هماهنگی کامل بین اجزای مختلف از جمله موسیقی، نور، آب و وجود دارد (شکل ۱۰).



شکل ۱۰. آبنمای موزیکال (<https://behdokht.ir>)

هنر عمومی تعاملی^۱ در مقابل هنر غیر تعاملی

در تاریخ بشر روابط بین پدیده‌ها هیچ وقت به این سرعت امروزی و به شکل بسیار گسترده ای تغییر نکرده است. این مورد شامل ارتباط هنر و علم هم می‌شود. به نظر می‌رسد در جهان با تغییر سریع، همه چیز می‌خواهد تعاملی شود. امروزه تلفن‌های هوشمند دیگر فقط یک تلفن غیرفعال نیست، بلکه یک کامپیوتر است ضمن اینکه با آن صحبت می‌کنید، راه را به شما نشان دهد، آب و هوا را به شما می‌گوید، ایمیل خود را چک می‌کنید، به شما اجازه می‌دهد موسیقی مورد علاقه خود را گوش دهید، فیلم و عکس بگیرید. همه این‌ها در یک بسته کوچک قرار گرفته است. تلویزیون دیگر فقط یک جعبه مشاهده منفعل نیست، بلکه سریال مورد علاقه شما را ضبط می‌کند و از طریق اینترنت ارسال می‌کند. اسباب بازی‌های کودکان دیگر بلوک‌های چوبی منفعل نیستند، اکنون آنها کامپیوترهای قدرتمندی هستند. حتی کفش ساده، فقط یک کفش معمولی نیست، می‌تواند یک تراشه کوچک را در خود جای دهد، مسافت، زمان، سرعت پیاده روی یا تمرین را با حافظه هوشمند خود ضبط و سپس به اینترنت ارتباط دهد (گی شون، ۲۰۱۵). این روند از منفعل به فعال، از استاتیک به پویا، از سکون به حرکت در هنر معاصر نیز دیده می‌شود. امروزه با استفاده از فناوری، آثار هنری از صورت عناصر ثابت به مجسمه‌های جنبشی معاصر تغییر داده‌اند. حتی تحصیلات هنری نیز از رشته‌هایی مانند نقاشی و مجسمه سازی به نسل جدیدی از فارغ التحصیلان هنرهای تعاملی و دیجیتالی تغییر یافته است. اندرو شوبن^۲، بنیانگذار یک گروه هنرمند مستقر در لندن به نام دنیای خاکستری^۳، معتقد است هنر ایستای سنتی اغلب اوقات ارتباط زیادی با مردم ندارد. معمولاً در فاصله فیزیکی نصب می‌شود که آن را از عموم جدا می‌کند و در بیشتر موارد به عنوان یک بنای یادبود ساخته می‌شود که صرفاً قابل بازدید است. اما نمی‌توان آن را لمس کرد، روی آن نشست یا با آن تعامل برقرار کرد. اما امروزه، هنرهای عمومی دیگر فقط به یادبودهای ایستایی سنگی یا فلزی محدود نمی‌شوند. هنری که با مشارکت بینندگان و بازدیدکنندگان ساختار آن کامل می‌شود. بنابراین هنر تعاملی نوعی هنر پویا است که به مخاطب پاسخ می‌دهد و تماشاگر را درگیر خود می‌کند و از این لحاظ به هنر امکان می‌دهد تا به هدف خود که ایجاد ارتباط با مخاطب است، دست یابد. این نوع هنر به رابطه ایجاد شده بین بیننده و اثر هنری بسیار بستگی دارد. برخی از هنرهای تعاملی به مشاهده کننده یا بازدید کننده اجازه می‌دهند که از طریق "راه رفتن" در داخل، یا اطراف اثر به این مهم دست یابند. برخی دیگر، از تماشاگران می‌خواهند که بخشی از آثار هنری شوند. هنر تعاملی از دهه ۱۹۶۰ شروع به تحریک دنیای هنر کرد. هنرمندان تعامل بین مردم و این هنر را راهی برای پیشبرد هنر در یک مسیر نوآورانه می‌دانستند. یک اثر هنری پویا و تعاملی شکل‌های مختلفی از تعامل را با مردم نسبت به یک مجسمه ایستای غیر تعاملی ایجاد می‌کند زیرا انواع مختلفی از برداشت و احساسات را برای عموم ایجاد می‌کند و از طریق تعامل بین

¹ Interactive

² Andrew Shoben

³ Greyworld



فرد و اثر هنری در یک فضای عمومی، ارتباط عاطفی ایجاد می‌کند (پیل^۱، ۱۹۹۶؛ ۲۰۱۰؛ ۲۰۱۱). در هنر تعاملی با استفاده از سیستم های رایانه‌ای از برنامه‌های نرم افزاری استفاده می‌شود که امکان ایجاد تعامل را فراهم می‌کند. (ادموند^۲ و همکاران، ۲۰۱۶). اگر چه هنر تعاملی غالباً از ابزارهای دیجیتال استفاده می‌کند، اما لزوماً همه انواع هنرهای تعاملی مبتنی بر سیستم های نرم افزاری نیستند. در جدول زیر به برخی از تفاوت‌های هنر تعاملی و غیر تعاملی اشاره شده است.

جدول (۱): تفاوت هنر تعاملی و غیر تعاملی

هنر غیر تعاملی	هنر تعاملی
تعامل بیننده و اثر ذهنی است	تعامل بیننده و اثر عینی است
همه مخاطبان تصویری یکسان از اثر هنری دارند.	هر مخاطبی تفسیر خود را از اثر هنری دارد.
اثر هنری فقط حس بینایی مخاطب را درگیر می‌کند.	اثر هنری علاوه بر حس بینایی، حواس شنیداری، بویایی، لامسه، تعادل و جهت‌یابی را نیز تحریک می‌کند.
منفعل	فعال
سکون	حرکت
قابل پیش بینی	غیر قابل پیش بینی
ارتباط با اثر از طریق فیزیکی	ارتباط با اثر هم از طریق فیزیکی هم از طریق فناوری مدرن امکان‌پذیر است.

برگرفته از مطالعات پیشین

انواع هنر عمومی تعاملی

۱- هنر تعاملی ایستا^۳: در این نوع هنر تعاملی، اثر هنری بدون اینکه تغییر یا حرکتی بکند با بازدید کننده تعامل برقرار می‌کند. (شکل

۱۱).



شکل ۱۱. دروازه ابری^۴ اثر آنیش کاپور^۵ در پارک هزاره شیگاگو

۲- هنر تعاملی پویا - منفعل^۱، در این نوع، اثر هنری دارای مکانیزم داخلی است که امکان تغییر را ایجاد می‌کند، سازوکار داخلی توسط هنرمند مشخص شده و هر تغییری که رخ دهد کاملاً قابل پیش بینی است (شکل ۱۲). بیننده ناظر منفعل این فعالیت است. (ادموند^۲ و همکاران، ۲۰۱۶).

¹ Pile

² Edmond et al

³ Static

⁴ Cloud Gate

⁵ Anish Kapoor



شکل ۱۲. مجسمه چرخان اثر دیوید سرنی^۳

۳- هنر تعاملی پویا- پویا^۴: در این نوع، فاکتوری اضافه می‌شود که انسان یا بیننده نقش فعالی در تأثیرگذاری بر تغییرات در اثر هنری دارد. به عنوان مثال، با راه رفتن روی حصیری که شامل سنسورهای متصل به چراغ‌ها در توالی‌های متغیر است، بیننده به یک عنصر پویا و تأثیرگذاری تبدیل می‌شود که روند کار را تحت تأثیر قرار می‌دهد.

۴- هنر تعاملی پویا - متغیر^۵: در این نوع هنر با افزودن یک عامل مضاعف مشخصات اصلی اثر هنری تغییر می‌کند. عامل می‌تواند یک انسان باشد یا یک برنامه نرم افزاری باشد. به همین دلیل، فرایندی که اتفاق می‌افتد یا بهتر بگوییم عملکرد سیستم هنری نمی‌تواند قابل پیش‌بینی باشد (شکل ۱۳).



شکل ۱۳. یادبود هنرمند ناشناس اثر گروه هنری GREYWorld

۵- هنر تعاملی محیطی: آثار هنری در حال تغییر با پدیده‌های طبیعی (هوا، نور خورشید) یا مصنوعی (صدا، آلودگی) یا حضور شخص انسان از نوع هنرهای تعاملی محیطی هستند.

نمونه‌هایی از تجربه‌های موفق در زمینه استفاده از هنر عمومی در فضای شهری

۱- دروازه ابری (۲۰۰۴) اثر آنیش کاپور در پارک هزاره شیکاگو که به دلیل شکل آن با نام «لوبیای^۶» نیز شناخته می‌شود یکی از تجربه‌های موفق در زمینه استفاده از هنر عمومی در پارک هزاره شیکاگو است (شکل ۱۱). این مجسمه از استیل صیقلی ضد زنگ

¹ Dynamic- passive

² Edmond et al

³ iaaid i erný

⁴ Dynamic - Interactive

⁵ varying

⁶ Bean



ساخته شده که حرکتی ندارد ولی نماهای همیشه در حال تغییر اطراف، بازتاب بازدیدکنندگان و افق اطراف را روی سطوح خمیده به شکل جادویی ارائه می‌دهد (گی شوند، ۲۰۱۴).

۲- مجسمه سر کافکا (۲۰۱۴) اثر دیوید سرنی در پراگ، از ۴۲ لایه متحرک مستقل فولاد ضدزنگ تشکیل شده است. تکه های این مجسمه عظیم به شکل عجیبی، چیزی تقریباً شبیه به تکه های پازل، به هم می‌ریزند و بعد از چندین دور چرخش مجدداً به شکل اولیه خود در می‌آید (شکل ۱۲).

۳- بنای یادبود هنرمند ناشناخته (۲۰۰۷) اثر گروه هنری دنیای خاکستری در لندن، مجسمه ای که در نگاه اول مانند یک مجسمه برنزی سنتی به نظر می‌رسد. اما وقتی مردم از آنجا عبور می‌کنند، با ظرافت حرکت می‌کند تا به آنها خیره شود یا حتی چشمک می‌زند. وقتی رهگذران متوجه می‌شوند که مجسمه به آنها پاسخ می‌دهد، آنها با ژست هایی واکنش نشان می‌دهند که مجسمه متقابلاً سعی در تقلید آنها دارد. تقلید با ترکیبی از دوربین های ویدئویی، نرم افزار تشخیص حرکت و ربات امکان پذیر است. اندروشوبن می‌گوید در هر صورت، این امر به مردم امکان می‌دهد تا با این هنر ارتباط برقرار کنند و امیدوار است که با انجام آن سرگرم شوند (شکل ۱۳).

۴- اثر هنری دیجیتالی چشمه تاج (۲۰۰۴) در پارک هزاره شیکاگو که هنرمند سعی داشته که تعاملی فیزیکی بین مردم و آب به وجود آورد. بسیاری از شهروندان به امید دیدن چهره خود در نمایشگرهای دیجیتالی آبشار به این پارک می‌آیند. امروزه این اثر به مکان عمومی برای بازی و جست‌و‌خیز کودکان در آب تبدیل شده است. این اثر نمونه بارزی از هنر تعاملی پویا- پویا است؛ به گونه‌ای که موجب سرزندگی و تعامل افراد با اثر هنری را فراهم ساخته است (شکل ۱۴).



شکل ۱۴. چشمه تاج در پارک هزاره شیکاگو اثر هنرمند اسپانیایی جام پلانزا^۱

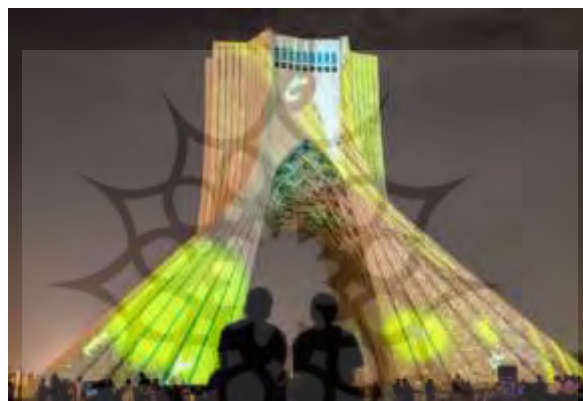
۵- پلکان پیانویی (۲۰۱۲) اثری که جزو هنر تعاملی است در متروی شهر استکهلم سوئد در راستای تحقق پروژه ایجاد هنرهای سرگرم‌کننده و لذت‌بخش ساخته شده است که این امر سبب شده است اکثر مردم، استفاده از پلکان موزیکال را به بالا رفتن از پله‌برقی ترجیح دهند. این پروژه به واسطه ماهیت موزیکالش جزو هنرهای عمومی تعاملی به شمار می‌رود که به خوبی توانسته مردم را به سوی خود جذب نماید (شکل ۱۵). مشابه این اثر بعداً در شهرهای مختلف نیز ساخته شده است.

^۱ Jaume Plensa



شکل ۱۵. پلکان بیانویی

۶- هنر چند رسانه‌ای نور و صدا در برج آزادی (۱۳۹۴) که برای اولین بار توسط فیلیپ گایست هنرمند آلمانی در برج آزادی برگزار شد. بعد از آن به مناسبت‌های مختلف این شاهکار هنری توسط هنرمندان ایرانی نورپردازی می‌شود (شکل ۱۶).



شکل ۱۶. نمونه‌ای از نورپردازی همراه با صدا در برج آزادی

تأثیر هنر عمومی بر نشاط جوانان

لینچ نشاط و شادابی را به عنوان یکی از ابعاد عملکرد طراحی شهری معرفی می‌کند و آن را به عنوان پشتیبانی نیازهای بیولوژیکی و توانایی‌های انسان توصیف می‌کند. در تعریف مونتگومری (۱۹۹۸)، نشاط در قلمرو شهری یک کیفیت مهم است زیرا امنیت را افزایش می‌دهد، جرم را کاهش می‌دهد، منافع تجاری را زنده‌تر می‌کند، لذت منفعلانه از مناظر اطراف را افزایش می‌دهد، تعاملات اجتماعی را تشویق می‌کند و فرصت‌های تبادل فرهنگی را فراهم می‌کند. در نتیجه، نشاط در فضای شهری به عنوان معیار مهمی برای سلامت در نظر گرفته می‌شود (جلال‌الدینی و اکتای^۱، ۲۰۱۲). نقش شادی در زندگی افراد جامعه به حدی زیاد است که متفکر اجتماعی، راسکین معتقد است: ثروتمندترین کشورها کشوری است که بیشترین افراد شاداب را داشته باشد. اهمیت این موضوع تا آنجاست که از سال ۲۰۰۰، سازمان ملل برای سطح توسعه‌یافتگی کشورها، متغیر شادکامی را به عنوان یک متغیر کلیدی وارد محاسبات کرده است (میرزایی و همکاران، ۱۳۹۹، ۳۸۰). نشانه‌های شهری در عین حال که تجربه‌های بصری را موجب می‌شود و ادراک تجسمی مخاطب را تحت تأثیر قرار می‌دهد این قابلیت را دارد که خاطرات را برانگیزد و احساسات افراد را هنگام برخورد با آنها فعال کند (شارپ^۲ و همکاران^۳، ۲۰۰۵، پولاک^۴ و شارپ^۴، ۲۰۱۱) و پاسخ‌های احساسی خاصی ایجاد کند که با محیط فیزیکی اطرافشان گره خورده است

¹ Jalaladdini & Oktay

² Sharp et al

³ Sharp

⁴ Pollack



(اندرسون، ۲۰۱۳؛ کرسول، ۲۰۱۳). هنر عمومی می تواند حسی از بازی را به فضاهای عمومی تزریق کند و به فعالیت های خلاق کمک کند. احساسات نتیجه تأثیر است. قبل از آنکه احساس خاصی به عنوان یک نتیجه از محرک احساس شود تأثیر اتفاق می افتد (اندرسون^۱، ۲۰۱۳؛ پیل، ۱۹۹۶؛ ۲۰۱۰؛ ۲۰۱۱). هنر عمومی می تواند به عنوان محرک، تأثیر یا تحول بدنی داشته باشد که افراد هنگام مواجهه با هنر عمومی یا مواجهه با افراد دیگر که درگیر هنر عمومی هستند، ایجاد می شود (کرسول^۲، ۲۰۱۳؛ تین^۳، ۲۰۰۵). همانطور که امین (۲۰۰۸) اظهار داشت، احساس تعجب، غافلگیری، شادی و نشاط در افراد هنگام روبرو شدن و تعامل با آثار هنری در فضاهای عمومی از آن جمله است. هنر عمومی در فضای عمومی باعث ایجاد نشاط در فضا می شود و به مردم اجازه می دهد دور هم جمع شوند و در محیط تفکر کنند یا از آن لذت ببرند (امین، ۲۰۰۸؛ کانت و موریس، ۲۰۰۶). هنر عمومی اخیراً به سمت هنر معاصر سوق داده شده است تا بین هنر عمومی و بیننده تعامل حاصل شود تا این هنر را برای نسل های جدید جذاب تر کند. جوانان انتظار این تعامل را دارند، چه با تلفن های هوشمندشان باشد، چه با تلویزیون و چه از هنری که در مکان های عمومی با آن روبرو می شوند. جوانان به راحتی و سریع علاقه خود را به اشیا و افراد اطراف خود از دست می دهند، مگر اینکه آن پدیده یک ویژگی خاصی داشته باشد. به عنوان مثال، حرکت کند، تغییر کند، و یا مهم تر از همه با آنها تعامل داشته باشد (گی شوند، ۲۰۱۵). آثار هنری به یک جوان تجربه و ارتباط مثبت با محیط می دهد و جوانان را به سمت بهبود محیط زندگی خود با مشارکت در برنامه ریزی شهری سوق می دهد (تی سورنی^۴، ۲۰۱۴؛ بیشاپ^۵، ۲۰۱۲). جوانان در گروه سنی قرار دارند که به دلیل تجربه مشترک و موقتی، محیط را به طور مشابه تفسیر می کنند (سوتاسوپا^۶، ۲۰۱۲).

پیشینه پژوهش

مطالعات مختلفی برای روشن شدن نقش هنر در شهر انجام شده است. محققان بر اهمیت نقش هنر برای زیباسازی و ایجاد اثرات اجتماعی، اقتصادی (عمر و همکاران^۷، ۲۰۱۶) و سیاسی (بیمبا^۸، ۲۰۰۵) تأکید می کنند. حضور هنر عمومی در شهر می تواند به ایجاد هیجان در فضاهای شهر، بهبود کیفیت زندگی و همچنین بهبود سیمای آن کمک کند (موتویاما وهانیو^۹، ۲۰۱۴). مطالعات شواهدی را نشان می دهد که محیط های زیبا باعث بهبود رفاه، رفتار، عملکرد و خلق و خو می شوند (راتیو و همکاران^{۱۰}، ۲۰۱۸؛ عمر و همکاران، ۲۰۱۶). از لحاظ فیزیکی، هنر کمک می کند تا شهر از حالت کسل کننده خارج و فرصت های بیشتری را برای معاشرت با افراد محلی و گردشگران فراهم کند (عمر و همکاران، ۲۰۱۶؛ منصور^{۱۱}، ۲۰۱۱). اما بر اساس جستجوهای محققان تحقیقی که مستقیماً به موضوع تحقیق حاضر یعنی بررسی تأثیر هنر عمومی بر ارتقاء نشاط جوانان مرتبط باشد کار نشده است.

- گی شوند (۲۰۱۵) در مقاله ای به توسعه هنر عمومی از گذشته تا آینده و تحول آن از هنر ایستا به هنر پویا و تعاملی پرداخته است. نتایج بررسی حاکی از این واقعیت است که نسل جدید هنرهای عمومی، به سرعت در حال رشد و تغییر به سمت هنرهای عمومی پویا و تعاملی است. هنر مجسمه سازی در حال دور شدن از سبک استاتیک دیرپا و نزدیک شدن به فن آوری و ارتباطات در حال توسعه است، جایی که هنر تغییر می کند، تعامل ایجاد می شود و با مخاطبانش ارتباط برقرار می کند، زیرا اینترنت و کانال های ارتباطی مرتبط به طور

¹ Anderson

² Cresswell

³ Thein

⁴ Tsevreni

⁵ Bishop

⁶ Suthasupa

⁷ Omar et al.

⁸ Obed Bima Wicandra

⁹ Hanyu

¹⁰ Rautio et al.

¹¹ Mansour

تصادفی در حال رشد هستند و هنر عمومی را به بینندگان در سراسر جهان متصل می‌کنند و آنها با بسیاری از روش‌های غیر منتظره که هنوز در دسترس نیست به این ارتباط ادامه خواهند داد.

- سپ^۱ (۲۰۱۷) در مقاله‌ای به نقش فضای عمومی در رسیدن به شادی شهری و شناسایی عواملی که باعث چنین درکی از سوی کاربران می‌شود، اشاره کرده است و شادی شهری را به عنوان مفهومی تعریف کرده است که درک مثبتی از یک مکان را به مردم می‌دهد و سبب می‌شود مردم مدت زمان زیادی در آن فضا بمانند و یا مجدداً به آن فضا باز گردند. یافته‌های تحقیق نشان می‌دهد که حضور هنر در اشکال مختلف در فضاهای شهری از جمله عواملی است که شرایط شادی را برمی‌انگیزد. علاوه بر این، برخی از آثار هنری به دلیل داشتن پویایی بالقوه خود، عناصر تجمعی را تشکیل می‌دهند.

- جاگانات (۲۰۱۷) در پایاننامه کارشناسی ارشد با عنوان تعامل مردم با هنرهای عمومی در فضاهای عمومی در نیوزلند هدف از تحقیق را بررسی چگونگی تأثیر و ارتقاء تعامل فضاهای عمومی با هنرهای عمومی بیان می‌کند. این مطالعه نشان می‌دهد که برای موفقیت هنر عمومی، داشتن یک جزء تعاملی در حوزه عمومی مهم است. هنرهای عمومی در فضاهای شهری ایجاد نشاط می‌کند و واکنش‌های احساسی متفاوتی ایجاد می‌کند.

- آل صعودی^۲ و فورلان^۳ (۲۰۱۷) در مقاله‌ای به بررسی تأثیر نقش هنر عمومی بر محیط‌های شهری در قطر پرداخته و به این نتیجه رسیده است که هنر عمومی مزایایی برای شهر به ویژه برای توسعه و بازآفرینی شهری به همراه دارد. برخی از این مزایا عبارتند از نقش نمادین داشتن در شناسایی و خوانایی شهر، دلبستگی به مکان، کمک به احساس امنیت و ایجاد ارتباط با شهروندان که موجب ارتقاء تعاملات اجتماعی می‌شود.

- سیگیت و همکاران (۲۰۱۹) در تحقیقی به نقش هنر در ارتقاء تصویر شهر کامپونگ پلانگی^۴ اندونزی از بعد ادراک جوانان می‌پردازد. شهری که به مدد هنر از دهکده‌ای کثیف و آلوده به شهری زیبا و دیدنی تغییر پیدا کرده است. این نوع تغییر، فضایی کاملاً زیبا از شهر ساخته است که در طولانی مدت تأثیرات مثبتی را روی مردم به دنبال داشته و به علاوه توریست‌ها و گردشگران زیادی را به خود جلب کرده و باعث پیشرفت موقعیت مالی شهر شده است. همچنین نتایج این مطالعه که با بررسی ادراک جوانان انجام شده بود، نشان داد که بیشتر پاسخ دهندگان تأثیر قابل توجه هنر در کامپونگ پلانگی را به روشی مثبت احساس کردند.

داده و روش‌ها

مطالعه حاضر یک مطالعه کیفی - کمی (مختلط) است که به صورت پیمایشی انجام گرفته است. در این مطالعه برای جمع‌آوری اطلاعات از رویکرد بصری و خوانش تصویر استفاده شده است. تحقیق بصری اصطلاحی است که دربرگیرنده روش‌های مبتنی بر جمع‌آوری داده‌ها و تحلیل آنها به واسطه تصاویر طراحی، نقاشی، عکاسی، فیلم یا تصاویر ویدئویی است (گلاو و همکاران،^۵ ۲۰۱۷؛ صالحی، ۱۳۹۴، ۲۵۴). در تحلیل تصویر می‌توان دو نوع معنا را بازشناخت (چاندلر^۶، ۲۰۱۴): اول، معنای تحت‌اللفظی در تصویر که معادل واقعیت تصویر است و به این که فرد در تصویر چه می‌بیند مربوط می‌شود. برای مثال مشاهده و توصیف نور، رنگ، خط، شکل، و فرم در یک تصویر، واقعیت نمایش داده شده در آن را ارائه می‌کند. دوم، معنای ضمنی تصویر که به احساس و فهم تصویر اشاره داشته و به این مربوط می‌شود که چه طور یک نفر تحت تأثیر آنچه تصویر ارائه می‌دهد، قرار می‌گیرد. به دیگر سخن، زمانی که یک نفر تصویری را مشاهده می‌کند، احساس یا واکنش عاطفی که برانگیخته می‌شود، چیست؟

¹ sepe

² Al Suwaidi

³ Furlan

⁴ Kampung Pelangiin

⁵ Glaw et al

⁶ Chandler



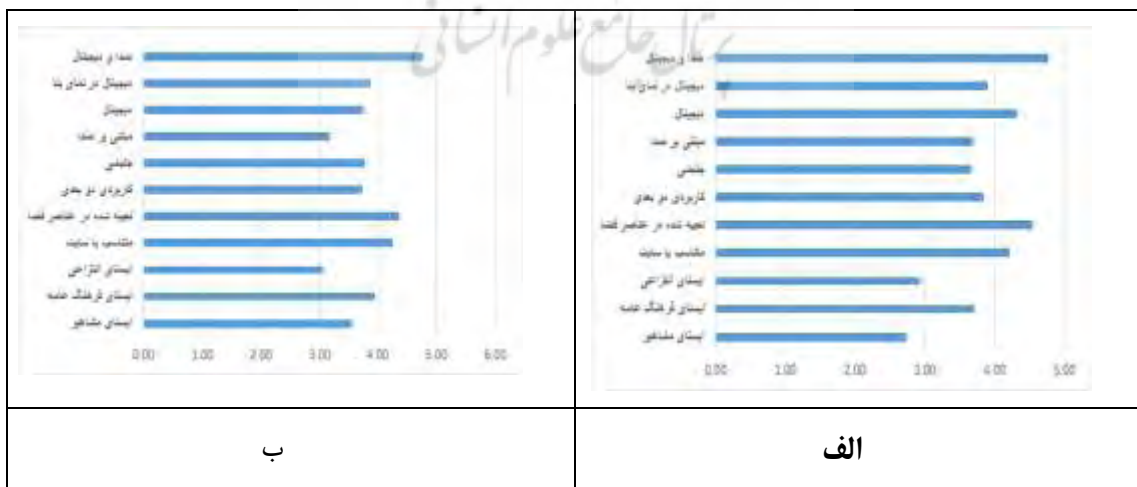
بعد از اینکه بر اساس مبانی نظری و ادبیات تحقیق هنرهای عمومی و هنرهای تعاملی به انواع مختلف تقسیم بندی شدند از هر نوع هنر یک تصویر، مشابه آنچه که در بخش معرفی انواع هنرهای عمومی نمایش داده شد، انتخاب و در قالب پرسشنامه آنلاین که در آن از مشارکت‌گندگان خواسته شده بود تا میزان احساس نشاط خود از تماشای آن اثر هنری در فضاهای شهری را برحسب طیف ۵ گانه لیکرت بیان نمایند، طراحی و از طریق اپلیکیشن‌های فضای مجازی به جامعه هدف ارسال شد. از آنجاییکه جامعه هدف مقاله حاضر جوانان بودند، نمونه از بین دانشجویان دانشگاه تبریز و دانشجویان موسسه آموزش عالی نبی اکرم (ص) تبریز در نیمسال دوم ۱۴۰۰-۱۳۹۹ انتخاب شدند. برای تعیین حجم نمونه از فرمول کوکران با سطح خطای ۵ درصد استفاده شد که با توجه به تعداد دانشجویان این دو دانشگاه (۲۷۰۰۰ نفر) حجم نمونه ۳۷۹ انتخاب شد. بعد از ارسال پرسشنامه به نزدیک به ۳۸۰ نفر، ۱۴۴ نفر پرسشنامه را تکمیل نمودند. در این تحقیق هم از دانشجویان رشته‌های هنر و معماری و هم از دانشجویان غیر هنر و معماری در دو مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد نظرسنجی انجام گرفت. جدول (۲) توزیع پاسخگویان را نمایش می‌دهد.

جدول (۲): توزیع پاسخگویان بر اساس جنس، سن و تحصیلات

تحصیلات (دانشجوی)				سن (سال)			جنسیت	
کارشناسی ارشد غیر هنر و معماری	کارشناسی غیر هنر و معماری	کارشناسی ارشد هنر و معماری	کارشناسی هنر و معماری	۲۵ تا ۳۰	۲۰ تا ۲۵	کمتراز ۲۰	زن	مرد
۳۲	۳۲	۳۰	۵۰	۲۹	۲۱	۶۹	۹۷	۴۷
۱۴۴				۱۴۴			۱۴۴	

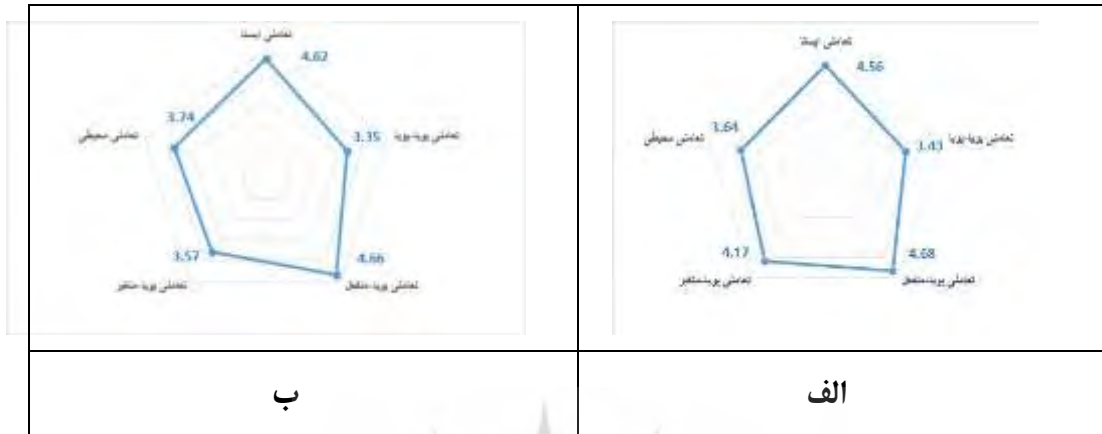
تجزیه و تحلیل داده‌ها

بر اساس پرسشنامه‌های تکمیلی توسط جوانان، مطابق شکل‌های (۱۷) تا (۲۲) میزان احساس ایجاد نشاط از انواع آثار هنر عمومی و هنرهای تعاملی در فضاهای شهری برحسب جنسیت، رشته‌های تحصیلی و سن مقایسه شده است. شکل (۱۷) الف نشان می‌دهد، بیشترین امتیاز میزان احساس نشاط از انواع آثار هنر عمومی در فضاهای شهری برحسب جنسیت زن به ترتیب به هنر مبتنی بر صدا و دیجیتال، هنر یکپارچه یا تعبیه شده در عناصر فضا، هنر دیجیتال و هنر متناسب با سایت اختصاص دارد و کمترین امتیاز مربوط به هنر ایستای مشاهیر و انتزاعی است. و بر اساس شکل (۱۷) ب بیشترین امتیاز برای احساس نشاط از انواع آثار هنر عمومی در فضاهای شهری برحسب جنسیت مرد به ترتیب مربوط می‌شود به هنر مبتنی بر صوت و دیجیتال، هنر تعبیه شده در عناصر فضا، هنر متناسب با سایت و سپس هنر فرهنگ عامه و کمترین امتیاز مربوط به هنر ایستای انتزاعی و هنر مبتنی بر صدا است.



شکل (۱۷): میزان احساس نشاط جوانان از انواع آثار هنر عمومی در فضاهای شهری برحسب جنسیت الف زن و ب مرد

همچنین با توجه به شکل (۱۸) الف بیشترین امتیاز احساس نشاط در بین جوانان برحسب جنسیت زن، نسبت به انواع هنرهای تعاملی هنر تعاملی پویا- منفعل و سپس تعاملی ایستا و کمترین امتیاز به هنر تعاملی پویا- پویا است. همچنین با توجه به شکل (۱۸) ب بیشترین امتیاز احساس نشاط در هنرهای تعاملی در بین جوانان مرد، هنر تعاملی پویا- منفعل سپس با کمترین فاصله تعاملی ایستا و کمترین امتیاز هنر تعاملی پویا- پویا است.



شکل (۱۸): میزان احساس نشاط جوانان از انواع هنر های تعاملی در فضاهای شهری برحسب جنسیت الف زن و ب مرد

شکل (۱۹) الف نشان می‌دهد که میزان احساس نشاط از هنر مبتنی بر صدا و دیجیتال، هنر دیجیتال، هنر تعبیه شده در فضا، هنر متناسب با سایت و هنر دیجیتال در نما در بین جوانانی که در مقطع کارشناسی در رشته‌های هنر و معماری تحصیل می‌کنند بیشتر و در بین دانشجویان غیر هنر و معماری علاوه بر هنرهای مذکور هنر کاربردی بیشترین و هنر ایستای انتزاعی در بین دانشجویان غیر هنر و معماری و ایستای مشاهیر در بین دانشجویان هنر و معماری کمترین امتیاز را به خود اختصاص داده است. شکل (۱۹) ب نشان می‌دهد که میزان احساس نشاط در جوانانی که در مقطع کارشناسی ارشد رشته‌های غیر هنر و معماری تحصیل می‌کنند، هنر مبتنی بر صدا و دیجیتال، هنر فرهنگ عامه، هنر متناسب با سایت و هنر تعبیه شده در عناصر فضا بیشترین امتیاز و هنر ایستای انتزاعی کمترین امتیاز را دارد. و در بین دانشجویان کارشناسی ارشد هنر و معماری هنر مبتنی بر صدا و دیجیتال، هنر تعبیه شده در عناصر فضا و هنر متناسب با سایت بیشترین امتیاز و هنر ایستای مشاهیر و هنرمبتنی بر صدا کمترین امتیاز را به خود اختصاص داده است.

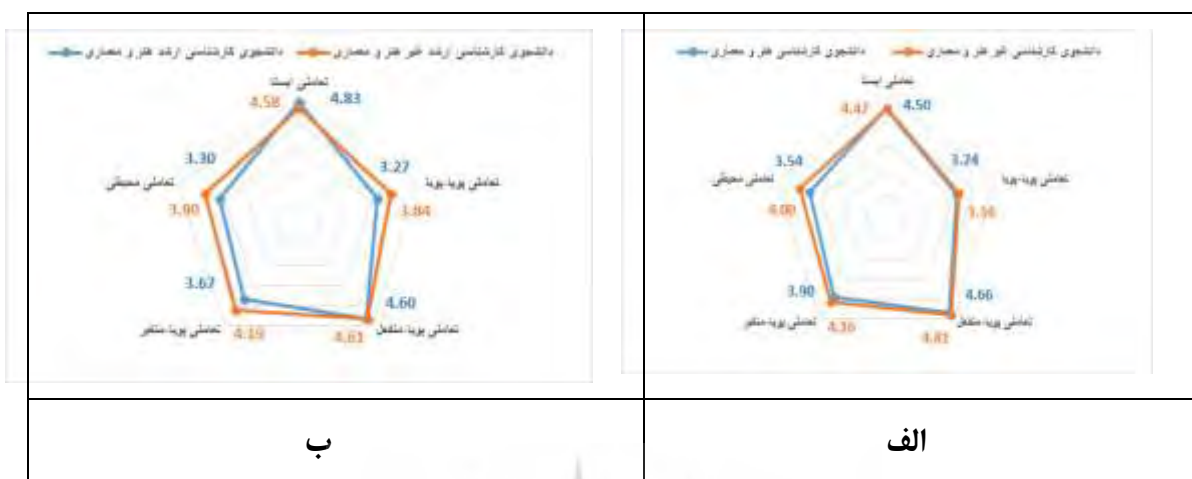


شکل (۱۹): میزان احساس نشاط جوانان از انواع آثار هنر عمومی در فضاهای شهری برحسب تحصیلات الف کارشناسی و ب کارشناسی ارشد هنر و معماری و غیر هنر و معماری

همچنین با توجه به شکل (۲۰) الف بیشترین امتیاز احساس نشاط برحسب تحصیلات کارشناسی هنر و معماری و غیر هنر و معماری مربوط به هنر تعاملی پویا- منفعل و سپس هنر تعاملی ایستا و کمترین امتیاز هنر تعاملی پویا- پویا است. و همچنین با توجه به شکل

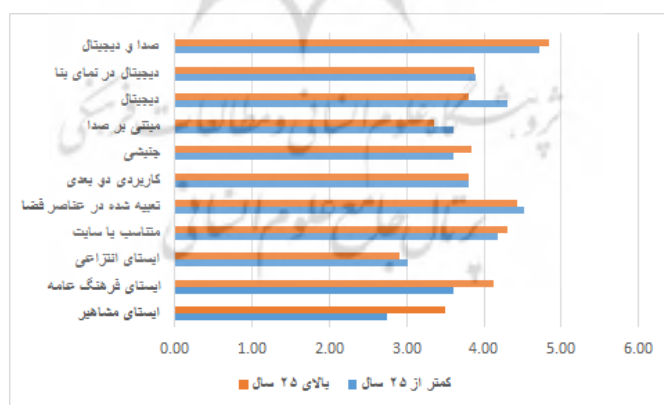


(۲۰) ب بیشترین امتیاز در بین دانشجویان کارشناسی ارشد هنر و معماری مربوط به هنر تعاملی ایستا و سپس با اختلاف خیلی جزئی هنر تعاملی پویا - منفعل و در بین دانشجویان غیر هنر و معماری پویا- منفعل و سپس تعاملی ایستا و در هر دو گروه کمترین امتیاز هنر تعاملی پویا- پویا است.



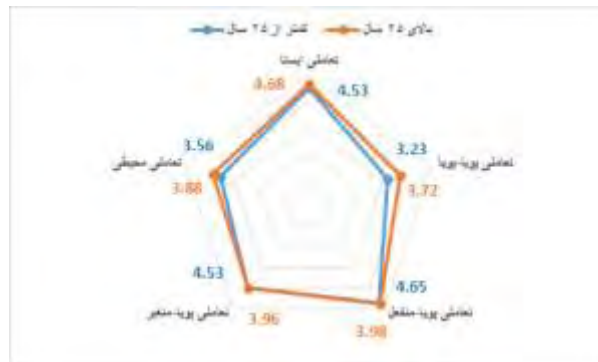
شکل (۲۰): میزان احساس نشاط جوانان از انواع هنرهای تعاملی در فضاهای شهری برحسب تحصیلات الف کارشناسی و ب کارشناسی ارشد هنر و معماری و غیر هنر و معماری

شکل (۲۱) نشان می‌دهد که میزان احساس نشاط از هنر مبتنی بر صدا و دیجیتال، هنر تعبیه شده در عناصر فضا، هنر متناسب با سایت و هنر مبتنی بر فرهنگ عامه در جوانانی که در رده سنی ۲۵-۳۵ هستند بیشترین امتیاز و هنر ایستای انتزاعی کمترین امتیاز و در بین جوانان ۱۸ تا ۲۵ سال هنر مبتنی بر صدا و دیجیتال، هنر مبتنی بر دیجیتال، هنر تعبیه شده در عناصر فضا و هنر متناسب با سایت بیشترین و هنر ایستای مشاهیر و انتزاعی کمترین امتیاز را به خود اختصاص داده است.



شکل (۲۱): میزان احساس نشاط جوانان از انواع آثار هنر عمومی در فضاهای شهری برحسب سن

همچنین با توجه به شکل (۲۲) بیشترین امتیاز احساس نشاط در بین جوانان ۲۵-۳۵ سال مربوط به هنر تعاملی ایستا و سپس هنر تعاملی پویا - منفعل و بیشترین امتیاز احساس نشاط در بین جوانان ۱۸-۲۵ سال اول مربوط به هنر تعاملی پویا (منفعل و سپس هنر تعاملی ایستا می‌باشد و کمترین امتیاز در بین هر دو رده سنی هنر تعاملی پویا- پویا است.



شکل (۲۲): میزان احساس نشاط جوانان از انواع هنرهای تعاملی در فضاهای شهری برحسب سن

نتیجه‌گیری

یافته‌های تحقیق نشان داد که از بین انواع هنرهای عمومی در فضاهای شهری، سه هنر مبتنی بر صدا و دیجیتال مانند آب‌نمای موزیکال، هنر یکپارچه و تعبیه شده در عناصر موجود در فضا مانند نقش برجسته دیواری در بدنه ساختمان‌ها و هنر متناسب با سایت همچو گیاهان فرم‌دهی شده در پارک‌ها، فارغ از سه معیار جنسیت، سن، تحصیلات و رشته مقبول همه جوانان قرار گرفته و به افزایش نشاط منجر می‌شود. از طرف دیگر هنر ایستای انتزاعی و مشاهیر نیز مورد استقبال بسیار کم جوانان قرار گرفته است. در بین انواع هنرهای تعاملی، هنر تعاملی پویا-منفعل و هنر تعاملی ایستا بیشترین امتیاز به جهت ایجاد احساس نشاط جوانان را دارند و برعکس هنر تعاملی پویا-پویا کمترین امتیاز را کسب کرده است. هنری که مرتبط با فرهنگ عامه و محلی باشد، در بین جوانان مرد و جوانان دانشجوی کارشناسی ارشد غیر هنر و معماری موجب نشاط بیشتر و در بین زنان و دانشجویان کارشناسی هنر و معماری هنر دیجیتال و دیجیتال در نما امتیاز بیشتر را کسب کرد. مضافاً در بین دانشجویان کارشناسی غیر هنر و معماری، هنر کاربردی دو بعدی نیز امتیاز نسبتاً بالایی گرفته است. نتایج نشان می‌دهد که در طراحی شهرها و استفاده از هنر عمومی برای ایجاد حس نشاط در فضای شهری ایجاد آثار هنری ایستا کاربرد چندانی نمی‌تواند داشته باشد و تمایل به آثار پویا در جوانان بیشتر است. همچنین آثار تعاملی مقبولیت بیشتری نسبت به انواع غیرتعاملی دارد و برنامه‌ریزان شهری باید در هزینه کردن منابع عمومی برای تعبیه آثار هنری در فضاهای شهری به این مهم توجه نمایند. تا با تصمیم‌گیری و اقدام درست حضور و مشارکت‌پذیری، تعامل، نشاط و خاطره‌انگیزی در فضاهای شهری بیشتر و موثرتر باشد. همچنین استفاده از تکنولوژی‌های روز و خلاقیت در طراحی هنری شهرها از ملزومات متناسب‌سازی فضای شهری با روحیات جوانان است.



منابع

- خراسانی راده، فرنوش؛ صابری، حمید؛ مومنی، مهدی؛ موسوی، میرنجف (۱۳۹۹). تبیین ساختاری عوامل موثر بر سرزندگی در فضاهای عمومی شهری اصفهان از دیدگاه شهروندان و گردشگران، نشریه علمی جغرافیا و برنامه‌ریزی دانشگاه تبریز، شماره ۷۲، صص ۱۵۱-۱۸۱
- رنجبر، احسان؛ مطالائی، نجمه؛ خورشیدپور، حبیب؛ شئونات، حبیب (۱۳۹۵). مقدمه‌ای بر هنر شهری و سیاست‌های ارتقای آن در کلان شهر تهران، دانش شهر، شماره ۳۴۹.
- صالحی، سودابه (۱۳۹۴). روش‌شناسی‌های تحقیق بصری: خوانش تصویر، فصلنامه نقد کتاب هنر، سال دوم شماره ۵۵، ۲۶۶-۲۵۱
- قربانیان تبریزی، محمدرضا؛ پورمحمدی، محمدرضا؛ حسین‌زاده دلیر، کریم (۱۳۹۹). تبیین الگوهای شکل‌گیری شهر خلاق با تاکید بر نقش فضاهای عمومی، نشریه علمی جغرافیا و برنامه‌ریزی دانشگاه تبریز، انتشار آنلاین
- میرزایی، سارا؛ زنگی‌آبادی، علی (۱۳۹۹). تحلیل فضایی شاخص‌های گردشگری و توسعه شهری با رویکرد شهر شاد (مطالعه موردی: کلانشهر شیراز)، نشریه علمی جغرافیا و برنامه‌ریزی دانشگاه تبریز، شماره ۷۳، صص ۴۰۴-۳۷۹
- ودادی مقدم، نیوشا (۱۳۹۰). هنرهای همگانی و نقش آن در سرزندگی فضاهای شهری، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه هنر اسلامی تبریز، دانشکده مهندسی معماری و شهرسازی.
- Al Suwaidi, M., & Furlan, R. (2017). The Role of Public Art and Culture in New Urban Environments: The Case of Katar Cultural Village.
- Amin, A. (2008) Collective culture and urban public space, City: analysis of urban trends, culture, theory, policy, action 12 (1):5-24.
- Amin, A., & Thrift, N. (2002). Cities: reimagining the urban. Polity Press.
- Anderson, B. (2006) Becoming and being hopeful: towards a theory of affect, Environment and Planning D: Society and Space 24:733-752.
- Alsharif, M. (2011). The Role of Art in a Creative Environment from Children's and Young People's Perspectives. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 38(December 2010), 81-88. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.03.327>
- Cant, N.J. and Morris, S.G. (2006) Engaging with place: artists, site specificity and the Hebden Bridge Sculpture Trail, Social and Cultural Geography, 7(6): 863-888.
- Chandler, D. (2014). Introduction—Semiotics for Beginners.
- Cresswell, T. (2013) Geographic Thought, A Critical Introduction, West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Crowhurst Lennard, Suzanne. H., & Lennard, H. L. (1995). Livable cities observed: A source book of images and ideas for city officials, community leaders, architects, planners and all others committed to making their cities liveable.
- Dixon, D. and Straughan, E. (2013) Affect, in N. C. Johnson, R. H. Schein and J. Winders (eds) The Wiley-Blackwell Companion to Cultural Geography, Chichester, John Wiley & Sons, pp. 36-38.
- Edmonds, E., Muller, L., & Connell, M. (2006). On creative engagement. Visual communication, 5(3), 307-322.
- Ghel, J. (2011) Life between buildings: Using public space, Washington D.C. Island Press.
- Glaw, X., Inder, K., Kable, A., & Hazelton, M. (2017). Visual methodologies in qualitative research: Autophotography and photo elicitation applied to mental health research. International Journal of Qualitative Methods, 16(1), 1609406917748215.

- Goheen, P.G. (1998) Public space and the geography of the modern city, *Progress in Human Geography* 22(4):479-496.
- Gschwend, R. (2015, September). The Development of Public Art and its Future Passive, Active and Interactive Past, Present and Future. In *Arts* (Vol. 4, No. 3, pp. 93-100). Multidisciplinary Digital Publishing Institute.
- Harvey, D., & Verwijnen, J. Public Art and Urban Development.
- Hawkins, H. (2013) Geography and art. An expanding field: Site, the body and practice, *Progress in Human Geography* 37(1):52-71.
- Hoskyns, T. (2014) *The Empty Place: Democracy and Public Space*, New York: Taylor and Francis.
- Jalaladdini, S., & Oktay, D. (2012). Urban public spaces and vitality: a socio-spatial analysis in the streets of Cypriot towns. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 35, 664-674.
- Johnson, A. M., & Miles, R. (2014). Toward more inclusive public spaces: Learning from the everyday experiences of Muslim Arab women in New York City. *Environment and Planning A*, 46, 1892–1907.
- Jagannath, T. (2015). *The Effect of Public Art on Public Spaces. Poets, Worms and Street Art*. GRIN Publishing.
- Jagannath, T. (2017). *Art in Public Spaces in New Zealand*, A thesis submitted in partial fulfilment of the requirements for the degree of Master of Planning at the University of Otago, Dunedin, New Zealand.
- Januchta-Szostak, A. (2010). The role of public visual art in urban space recognition. In *Cognitive maps*. IntechOpen.
- Kirchberg, V. (2016). Art and culture as an urban development tool. *Zeitschrift für Kulturmanagement*, 2(1), 51-82.
- Lefebvre, H. (1996) *Writings on Cities* (E. Kofman & E. Lebas Trans). Cambridge: Blackwell Publishers.
- Lossau, J. and Stevens, Q. (2014) *the uses of Art in Public Space*, New York: Taylor and Francis.
- Maderulo, J. (1994), *La perdida del pedestal*, Madrid, Circulo de Bellas Arts.
- Massey, D. (2005) *For Space*, London: Sage Publications.
- Mansour, H. (2011). The lost identity of the city: The case of Damascus, (August), 0–21.
- MILES, M. (1994) , art in public space winchester school of art.
- Mitache, G. (2012). Architecture, art, public space. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 51, 562-566.
- Motoyama, Y., & Hanyu, K. (2014). Does public art enrich landscapes? The effect of public art on visual properties and affective appraisals of landscapes. *Journal of Environmental Psychology*, 40, 14–25. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2014.04.008>.
- Obed Bima Wicandra. (2005). Berkomunikasi Secara Visual Melalui Mural Di Jogjakarta. *Nirmana*, 7(2), 126–133. Retrieved from <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16518>.
- Omar, D., Omar, K. A., Othman, S., & Yusoff, Z. M. (2016). Youth Participation in Urban Neighbourhood Community. *Procedia -Social and Behavioral Sciences*, 234, 309–316. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.247>

- Omar, D., Omar, K. A., Othman, S., & Yusoff, Z. M. (2016). Youth Participation in Urban Neighbourhood Community. *Procedia -Social and Behavioral Sciences*, 234, 309–316. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.247>.
- Parkinson, J. (2012). *Democracy and public space: The physical sites of democratic performance*. Oxford University Press.
- Pile, S. (1996) *The Body and The City*, London: Routledge.
- Pile, S. (2010) Emotions and affect in recent human geography, *Transactions of the Institute of British Geographers* 35(1):5-20.
- Pile, S. (2011) For a geographical understanding of affect and emotions, *Transactions of the Institute of British Geographers* 36(4):603-606.
- Pile, S. (2011) For a geographical understanding of affect and emotions, *Transactions of the Institute of British Geographers* 36(4):603-606.
- Pollock, V. L., & Sharp, J. (2012). Real participation or the tyranny of participatory practice? Public art and community involvement in the regeneration of the Raploch, Scotland. *Urban Studies*, 49(14), 3063-3079.
- Rautio, N., Filatova, S., Lehtiniemi, H., & Miettunen, J. (2018). Living environment and its relationship to depressive mood: A systematic review. *International Journal of Social Psychiatry*, 64(1), 92–103. <https://doi.org/10.1177/0020764017744582>
- Remesar, A. (Ed.). (2001). *Urban regeneration: A challenge for public art* (Vol. 6). Edicions Universitat Barcelona.
- Sigit, E., Elkalam, N., Ma, J., & Kinoshita, I. (2019). An Empirical Study on Role of Art to Raising City Image from the Context of Youth Perceptions: Semarang City, Indonesia. *Asian Journal of Behavioural Studies*, 4(16), 1-17.
- Sepe, M. (2017). The role of public space to achieve urban happiness, *Urban Regeneration and Sustainability*, Vol 96, www.witpress.com, ISSN 1755-8336 (on-line) 364-373.
- Southworth, M. (2003). Measuring the liveable city. *Built Environment* (1978-), 343-354.
- Suthasupa, S. (2012). The Portrayal of a City's Image by Young People. *Procedia -Social and Behavioral Sciences*, 38(December 2010), 284–292. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.03.350>.
- Thein, D. (2005) After or beyond feeling? A consideration of affect and emotion in geography *Area* 37(4):450-456
- Tsevreni, I. (2014). The Empowering Role of Art in a Critical Pedagogy of Place. *Children, Youth and Environments*, 24(1), 138–157.
- Zebracki, M. (2012) Engaging geographies of public art: indwellers, the Butt Plug Gnome and their locale *Social and Cultural Geography* 13(7):735-758.
- Zebracki, M. (2013). Beyond public artopia: public art as perceived by its publics. *GeoJournal*, 78(2), 303-317.
- Zukin, S. (1995). *The cultures of cities*, Cambridge: Blackwell Publishers.